

Konami's
BOXING
© Konami 1985

Konami®

HOW TO PLAY page 1
MODE D'EMPLOI page 4
SPIELANLEITUNG seite 7
RESUMEN DEL JUEGO pagina 10
COME SI GIOCA pagina 13

HOW TO PLAY





KONAMI'S BOXING

1. THE SITUATION

FIGHTING-RYU, a heavyweight boxer, is out to conquer the world by beating the toughest opponents you have ever seen in the boxing ring. He is challenged, one after another, by a series of formidable foes – RED-WOLF, of England; the huge American, MORE-BETTERYO-ALI; the strange-looking MOAI-KING, with his mysterious powers; the Italian millionaire boxer, SANCHESS; the earnest Chinese convert to Lamaism, CHINA-KHAN; the one and only extra-large giant-sized boxer, MOAI, Jr., and more!!

You will be completely caught up by the fast action and dazzling attacks in this game!!

2. HOW TO PLAY

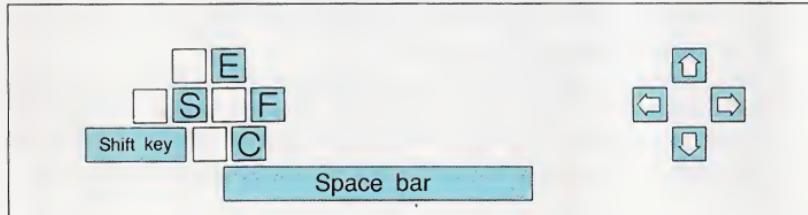
- (1) This game may be played alone or by two people simultaneously.
- (2) You can control the action using either your computer keyboard or a joystick.
- (3) First use the cursor keys or the joystick lever to select the number of players. Level "A" is for beginners; level "B" is for veteran fighters.
- (4) Then start the game by pressing either the space bar on your computer or the shot button on the joystick.
- (5) You can progress to the next stage by beating your opponent in one of three ways: KO, TKO, or by going the distance (three rounds) and getting a decision over him. If you are playing alone against the computer, you can go on to the next stage by fighting your opponent to a draw.

3. CONTROLLING THE ACTION

One or two players can use the same techniques simultaneously. You may use either the keyboard or a joystick.

Your controlling action		Fighter's action
1 P	2 P	
		High block
		Low block
		Advance
		Retreat
Space bar	Shift key +	Uppercut
Space bar	Shift key +	Blow to the body
Space bar	Shift key +	Straight punch
Space bar	Shift key +	Bob and weave
Space bar	Shift key	Jab

※ Keys used in controlling fighter's movements



※ Keyboard vs. Joystick control

Keyboard		Joystick	
1 P	2 P	1 P	2 P
		Up	Up
		Down	Down
		Right	Right
		Left	Left
Space bar	Shift key	Shot button	Shot button

4. Judges' decisions

- (1) Failure to get up fighting after the ten count: KNOCK OUT (KO).
- (2) Knocked down three times: TECHNICAL KNOCK OUT (TKO).
- (3) A decision is made based on points at the end of three rounds if there has been no KO or TKO.
- (4) Points are calculated based on knock downs and the number of punches thrown.
- (5) A tie score will result in a draw. As a single player, you can progress to the next stage if you fight the computer to a draw.

Cautions

- This game cartridge is designed for use with all MSX personal computers.
- Be sure that your computer is turned off when inserting and removing the cartridge.
- This cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be irreparably damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. Copying of any portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material, by any means, whatsoever is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

© Konami 1985

KONAMI'S BOXING

1. LA SITUATION

FIGHTING-RYU, un boxeur poids lourd, va essayer de conquérir le titre mondial en battant les adversaires les plus coriaces que vous avez vus sur le ring. L'un après l'autre, des ennemis formidables entrent en compétition avec lui, RED-WOLF, l'Anglais; le colosse américain, MORE-BETTERYO-ALLI; l'étrange MOAI-KING au pouvoir mystérieux; le boxeur italien millionnaire, SANCHESS; le Chinois sérieux converti au lamaïsme, CHINA-KHAN; le géant des géants, l'unique au monde, MOIA, Jr.; et bien d'autres encore!!

Vous serez complètement pris par l'action rapide et les attaques éblouissantes de ce jeu!!

2. COMMENT JOUER

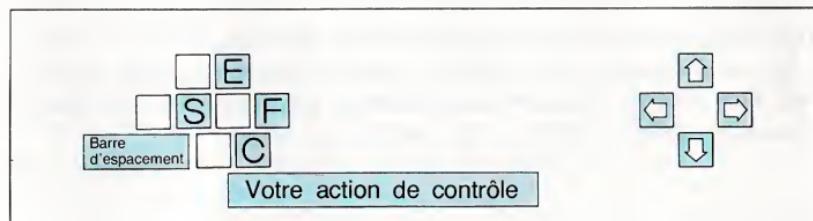
- (1) Ce jeu peut être joué seul ou à deux à la fois.
- (2) Vous pouvez contrôler l'action soit au moyen du clavier de l'ordinateur, soit au moyen de la commande à la main.
- (3) D'abord, utilisez les touches du curseur ou le levier de la commande à la main pour sélectionner le nombre de joueurs. Le niveau "A" est pour les débutants, le niveau "B" pour les combattants aguerris.
- (4) Puis démarrer le jeu en pressant soit la barre d'espacement de votre ordinateur, soit le déclic de la commande à la main.
- (5) Vous pouvez passer à l'étape suivante si vous battez votre adversaire de l'une de ces trois façons: K.O., K.O.T. ou en terminant les trois rounds avec victoire sur lui. Si vous jouez tout seul contre l'ordinateur, vous pouvez passer à l'étape suivante après un match nul avec votre adversaire.

3. CONTROLE DE L'ACTION

Un ou deux joueurs peuvent utiliser les mêmes techniques simultanément. Vous pouvez vous servir soit du clavier, soit de la commande à la main.

Touche de décalage		Action du combattant
1 P	2 P	
		Protège-tête
		Protège-ventre
		Avance
		Retraite
Votre action de contrôle	+	Barre d'espacement + Uppercut
Votre action de contrôle	+	Barre d'espacement + Coup au corps
Votre action de contrôle	+	Barre d'espacement + Direct
Votre action de contrôle	+	Barre d'espacement + Flexion et esquive latérale
Votre action de contrôle		Barre d'espacement Coup (Jab)

※ Touches utilisées pour le contrôle des mouvements du combattant



※ Correspondance entre le contrôle par clavier ou par commande à la main

Clavier		Commande à la main	
1 P	2 P	1 P	2 P
		Haut	Haut
		Bas	Bas
		Droite	Droite
		Gauche	Gauche
Votre action de contrôle	Barre d'espacement	Déclic	Déclic

4. Décisions de l'arbitre

- (1) Impossibilité à se relever après que l'arbitre ait compté jusqu'à dix: KNOCK OUT (K.O.).
- (2) Tombé (knock down) trois fois pendant un round: KNOCK OUT TECHNIQUE (K.O.T.).
- (3) Après trois rounds sans K.O. ou K.O.T., l'arbitre décide d'après les points.
- (4) Les points sont calculés d'après les knocks down et le nombre de coups envoyés.
- (5) Si les deux adversaires sont à égalité, le match est nul. Si vous jouez seul contre l'ordinateur et que vous arrivez à un match nul, vous pouvez passer à l'étape suivante.

Précautions

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irrémédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

© Konami 1985

KONAMI'S BOXING

1. SPIEL SITUATION

FIGHTING RYU, der Schwergewicht Boxer, ist ausgezogen, um die Welt zu erobern. Er schlägt die härtesten Gegner, die man je im Ring gesehen hat. Seine Herausforderer, einer nach dem anderen, sind hervorragende Kämpfer – RED WOLF aus England; der amerikanische Hüne MORE BETTERYO ALI; der merkwürdig aussehende MOAI KING, mit seinen geheimnisvollen Kräften; der italienische Millionärsboxer SANCHESS; der ernste, chinesische Konvertit zum Lamaismus, CHINA KAHN; der einzigartige Übergrößenriesenboxer MOAI, Jr. und viele andere!! Die schnelle Aktion und die verwirrenden Angriffe in diesem Spiel werden Sie sofort in größter Spannung gefangen halten!!

2. UND SO WIRD GESPIELT

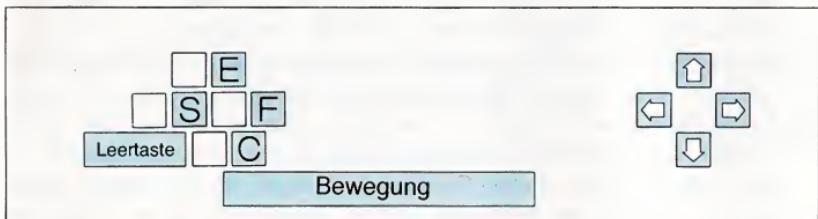
- (1) Das Spiel kann allein oder von zwei Personen gleichzeitig gespielt werden.
- (2) Gespielt wird entweder mit Hilfe der Tastatur des Computers oder des Joysticks.
- (3) Wählen Sie zuerst mit Hilfe der Kursortasten oder des Joysticks die Anzahl der Spieler und den Schwierigkeitsgrad. Schwierigkeitsgrad A ist für Anfänger; Schwierigkeitsgrad B ist für alte Kämpfer.
- (4) Sie beginnen das Spiel, indem Sie entweder auf die Leertaste der Tastatur oder auf den Schußknopf des Joysticks drücken.
- (5) Sie steigen zum nächsten Schwierigkeitsgrad auf, wenn Sie Ihren Gegner auf eine dieser drei Weisen schlagen: KO, TKO, oder Sie gehen über die volle Distanz (drei Runden) und siegen nach Punkten. Wenn Sie allein gegen den Komputer spielen, steigen Sie schon mit einem Unentschieden über Ihren Gegner zum nächsten Schwierigkeitsgrad auf.

3. WIE WIRD GESTEUERT?

Ein oder zwei Spieler können gleichzeitig die selben Bedienungselemente benutzen. Sie können entweder mit Hilfe der Tastatur oder des Joysticks spielen.

Großschreibungstaste		Bewegung des Gegners
1 P	2 P	
		Hoher Block
		Tiefer Block
		Angriff
		Rückzug
Bewegung	+	Aufwärtshaken
Bewegung	+	Schlag auf den Körper
Bewegung	+	Rechte Gerade
Bewegung	+	Abtauchen und Ausweichen
Bewegung	Leertaste	Linke Gerade

※ Tasten für die Kontrolle über die Bewegungen des Gegners



※ Tastatur/Joystickkontrolle

Tastatur		Joystick	
1 P	2 P	1 P	2 P
		Auf	Auf
		Ab	Ab
		Rechts	Rechts
		Links	Links
Bewegung	Leertaste	Schußknopf	Schußknopf

4. Schiedsrichterentscheidung

- (1) Wenn Sie bis 10 angezählt werden ohne weiterzukämpfen: Knock out (KO).
- (2) Dreimal angezählt werden: TECHNISCHER KNOCK OUT (TKO).
- (3) Nach drei Runden ohne KO. oder TKO. erfolgt die Entscheidung nach Punkten.
- (4) Die Punkte werden nach Niederschlägen und anderen erzielten Schlägen gegeben.
- (5) Gleiche Punktzahl bedeutet Unentschieden. Wenn Sie allein gegen den Computer spielen, bedeutet ein Unentschieden, daß Sie einen Schwierigkeitsgrad weiter können.

Achtung

- Diese Spielkassette kann in allen MSX Kleinkomputern eingesetzt werden.
- Achtung: Der Komputer muß abgeschaltet sein, wenn Sie die Kassette einführen oder herausnehmen.
- Die Kassette ist mit hoher Präzision gefertigt worden. Sie machen die Kassette kaputt, wenn Sie versuchen sollten, sie zu öffnen oder gar auseinander zu nehmen.
- Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. rechtlich geschützt. Die Nachahmung dieses Produktes ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Firma strafbar. Unter diesen Schutz fallen alle Teile des Produktes einschließlich der grafischen Darstellungen, der Computerprogramme, des Tones und des gedruckten Materials.

© Konami 1985

KONAMI'S BOXING

1. BOXEADORES PARTICIPANTES

FIGHTING RYU, el valeroso boxeador del peso pesado, está decidido a conquistar las mayores cimas del mundo del boxeo venciendo a los más decididos y valientes oponentes que han pisado jamás los cuadriláteros. Pero para ello es necesario vencer, uno tras otro, a toda una serie de formidables contrincantes como RED WOLF, el mejor boxeador actual que tienen Inglaterra; MORE BETTERYO ALI, el gigante americano; MOAI KING, el extraño boxeador dotado de misteriosos poderes en su pegada; SANCHESS, el millonario boxeador italiano, CHINA KHAN, el serio y combativo boxeador chino convertido recientemente al lamaísmo; MOAI Junior, el genial y gigantesco boxeador que siempre sorprende a sus múltiples seguidores, y muchos más contrincantes de primera fila ¡Usted quedará atrapado, desde el primer momento, con las rápidas acciones y sorprendentes ataques de este juego!

2. FORMA DE JUGAR

- (1) Este juego está diseñado para un solo jugador o para que jueguen dos personas simultáneamente.
- (2) Puede controlar la acción del juego usando el teclado de su ordenador o bien el mando para juegos.
- (3) Utilice primero las teclas del cursor o la palanca del mando para juegos para seleccionar el número de jugadores. El nivel "A" es para principiantes y el nivel "B" para luchadores veteranos y experimentados.
- (4) Empiece ahora el juego pulsando la barra espaciadora de su ordenador o el botón de disparo del mando para juegos.
- (5) Puede pasar a la etapa siguiente del juego venciendo a su oponente en una de las tres formas siguientes: por KO (fuera de combate), TKO (fuera de combate técnico), o peleando hasta el límite (tres asaltos) y ganando por puntos. Si está jugando solo contra el ordenador, puede pasar a la etapa siguiente del juego siempre que empate o haga tablas con su oponente.

3. CONTROL DE LA ACCIÓN DEL JUEGO

Uno o dos jugadores pueden usar las mismas técnicas simultáneamente.
Puede utilizar el teclado o el mando para juegos.

Su acción de control		Acción del boxeador
1 P	2 P	
		Bloqueo alto
		Bloqueo bajo
		Avance
		Retroceso
Barra espaciadora	+	Tecla de cambio a mayúsculas + Gancho de abajo a arriba
Barra espaciadora	+	Tecla de cambio a mayúsculas + Golpe al cuerpo
Barra espaciadora	+	Tecla de cambio a mayúsculas + Golpe recto (puñetazo)
Barra espaciadora	+	Tecla de cambio a mayúsculas + Golpe ligero en zig-zag
Barra espaciadora		Tecla de cambio a mayúsculas
		Golpe corto

※ Teclas usadas en el control de los movimientos del boxeador



※ Control de teclado/mando para juegos

Teclado		Mando para juegos	
1 P	2 P	1 P	2 P
		Arriba	Arriba
		Abajo	Abajo
		Derecha	Derecha
		Izquierda	Izquierda
Barra espaciadora	Tecla de cambio a mayúsculas	Botón de disparo	Botón de disparo

4. Decisiones de los jueces

- (1) Si no puede levantarse para seguir boxeando después de contar diez: FUERA DE COMBATE (KO).
- (2) Si es derribado tres veces: FUERA DE COMBATE TECNICO (TKO).
- (3) Al final de los tres asaltos y si no ha habido KO ni TKO, se decide el ganador por puntos.
- (4) Estos puntos se calculan basándose en las veces en que se ha conseguido derribar al oponente y en el número de golpes hechos.
- (5) Una puntuación con el mismo número de puntos para cada boxeador es un empate. Si juega contra el ordenador y consigue un empate, puede seguir a la etapa siguiente del juego.

Precauciones

- Este cartucho está diseñado para ser utilizado con todos los ordenadores personales MSX.
- Asegúrese de desconectar la alimentación de su ordenador cuando meta y saque este cartucho.
- Este cartucho está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrirlo o desmontarlo.
- Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haberse obtenido antes permiso específico para ello del fabricante.

© Konami 1985

KONAMI'S BOXING

1. LA SITUAZIONE

Il pesi-massimi FIGHTING RYU è in gara per battere i più pericolosi avversari che si siano mai visti sul ring della boxe. Uno dopo l'altro, è messo alla prova da una serie di avversari formidabili: RED WOLF, arrivato dall'Inghilterra; l'indistruttibile americano MORE-BETTERYO-ALI; MOAI-KING, dallo strano aspetto e dai poteri misteriosi; il miliardario pugile italiano SANCHESS; il zelante CHINA-KHAN, il cinese da poco convertito al Lamaismo; MOAI Jr., il solo ed unico pugile dalle dimensioni super-colosso-gigantesche-e-più!! Sarete anche voi completamente avvinti dalla rapidità dell'azione e dagli spettacolari attacchi di questo gioco.

2. SVILUPPO DEL GIOCO

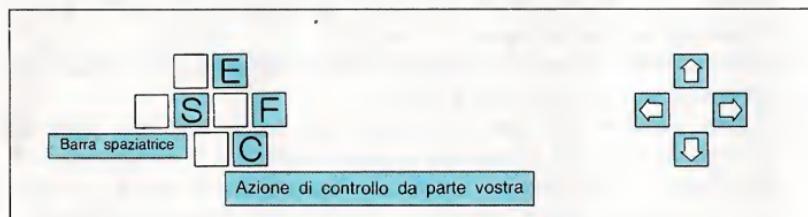
- (1) In questo gioco potete giocare da soli o simultaneamente con un altro giocatore.
- (2) Potete controllare l'azione servendovi della tastiera del computer o di un joystick.
- (3) Innanzitutto, per selezionare il numero dei giocatori, usate i tasti del cursore o il joystick. Il livello "A" è per i principianti; il livello "B" è per i veterani del combattimento.
- (4) Date ora inizio al gioco premendo la barra spaziatrice della tastiera del computer o il pulsante del joystick.
- (5) Potete passare alla fase successiva del gioco battendo il vostro avversario in uno dei 3 modi che seguono: K.O., T.K.O. o vincendo sull'avversario per punteggio, deciso alla fine del terzo round. Se state giocando da soli contro il computer, potete passare alla fase successiva anche se il risultato è un pareggio con l'avversario.

3. CONTROLLO DELL'AZIONE

Uno o due giocatori possono utilizzare le stesse tecniche simultaneamente.
Potete servirvi della tastiera o di un joystick.

Tasto di spostamento		Azione di attacco
1 P	2 P	
		Difesa in alto
		Difesa in basso
		Avanzamento
		Ritirata
Azione di controllo da parte vostra	+	Barra spaziatrice + Colpo dal basso verso l'alto
Azione di controllo da parte vostra	+	Barra spaziatrice + Colpo al corpo dell'avversario
Azione di controllo da parte vostra	+	Barra spaziatrice + Diretto
Azione di controllo da parte vostra	+	Barra spaziatrice + Molleggio
Azione di controllo da parte vostra		Barra spaziatrice Stoccata

* Tasti usati per controllare i movimenti del pugile



* Controllo per mezzo della tastiera o del joystick.

Tastiera		Joystick	
1 P	2 P	1 P	2 P
		Verso l'alto	Verso l'alto
		Verso il basso	Verso il basso
		A destra	A destra
		A sinistra	A sinistra
Azione di controllo da parte vostra	Barra spaziatrice	Pulsante SHOT	Pulsante SHOT

4. DECISIONI DEI GIUDICI

- (1) Incapacità di rialzarsi e riprendere il combattimento prima del termine del conteggio fino a dieci: KNOCK OUT (K.O.)
- (2) Al terzo K.O.: KNOCK OUT TECNICO (T.K.O.)
- (3) A conclusione dei 3 rounds, durante i quali non vi siano stati K.O. o T.K.O., i giudici pronunciano una decisione sulla base del punteggio.
- (4) Il punteggio viene calcolato in base ai K.O. ed al numero dei colpi tirati.
- (5) Un punteggio alla pari porta all'annullamento del round. Qualora però giochiate da soli, nel caso la partita contro il computer si concluda con un pareggio, potete passare alla fase successiva.

ATTENZIONE

- Questa cartuccia di gioco è stata concepita per l'uso con i personal computer MSX.
- Prima di inserire la cartuccia, controllate che il computer sia spento.
- Questa cartuccia è stata fabbricata in osservanza delle più severe norme di precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggerebbe irreparabilmente.
- Questo prodotto è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. La copia di qualsiasi parte di questo prodotto, incluse le figure, il suono, il programma del computer e il materiale stampato, con qualsiasi mezzo, è strettamente proibita senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

© Konami 1985

MEMO

Konami®

RC 736



Konami®